NES-UK-NOE

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

Disney's

DUCKTALES

© The Walt Disney Company

SPIELANLEITUNG

CAPCOM®

Dieses Qualitätssiegel ist die Garantie dafür, daß Sie Nintendo-Qualität gekauft haben. Achten Sie deshalb immer auf dieses Siegel, wenn Sie Spiele oder Zubehör kaufen, damit Sie sicher sind, daß alles einwandfrei zu Ihrem Nintendo Entertainment System paßt.

LICENSED BY NINTENDO®
FOR PLAY ON THE

Wir freuen uns, daß Du Dich für die NINTENDO NES Spielkassette **DUCK TALES** entschieden hast.

Wir schlagen vor, daß Du Dir diese Spielanleitung gründlich durchliest, damit Du an Deinem neuen Spiel viel Freude hast. Hebe Dir dieses Heft für späteres Nachschlagen auf.

INHALTSVERZEICHNIS

WIE DU DAS SPIEL BEGINNST 5
STEUERUNG VON ONKEL DAGOBERT 6
STEUERUNG 8
GESCHICHTE VON DUCK TALES 9
HILFSGRAPHIK 10
DER KONTROLLRAUM 11
GEGENSTÄNDE UND BONUSPUNKTE 12
NÜTZLICHE FIGUREN 14
BESONDERHEITEN UND SCHÄTZE EINZELNER LÄNDER 16

Zur Beachtung:

1. Dies ist eine präzisionsgefertigte Spielkassette. Sie sollte weder übermäßiger Hitze noch großer Kälte ausgesetzt werden. Die Kassette nicht anstoßen, fallenlassen und nicht auseiandernehmen.
2. Anschlußkontakte nicht besprühen, verschmutzen oder mit Feuchtigkeit in Berührung bringen. Dies kann die Spielkassette und/oder das Grundgerät beschädigen.
3. Nicht mit Verdünner, Benzin, Alkohol oder ähnlichen Lösungen reinigen.
4. Hebe die Spielkassette nach Gebrauch in der dafür vorgesehenen Packung auf.
5. Überpüfe stets die Kontakte Deiner Spielkassette auf Verunreinigung, bevor Du sie in die Spielkonsole einsetzt.

Hinweis: Nintendo behält sich Produktverbesserungen ohne Ankündigung vor.

⚠ WARNUNG ⚠

NICHT ZUR VERWENDUNG MIT PROJEKTIONS-TV-GERÄTEN GEEIGNET!

Verwenden Sie kein Projektions-TV-Gerät in Verbindung mit einem Nintendo Entertainment System® (NES) und NES-Spielen. Der Bildschirm eines Projektions-TV-Geräts kann durch das Abspielen von Video-Spielen mit Standbildern oder bestimmten Bildmustern beschädigt werden. Ebenso kann der Bildschirm durch die Pausenfunktion Schaden nehmen. Feststehende oder sich wiederholende Bildschirmszenen können ebenfalls Schäden an einem Projektions-TV-Gerät verursachen. Nintendo übernimmt keine Haftung für Schäden, die durch die Verwendung von NES-Spielen in Verbindung mit einem Projektions-TV-Gerät entstehen, da diese Schäden weder durch einen Defekt an einem NES-Gerät noch durch defekte NES-Spiele hervorgerufen werden können. Für weitere Informationen wenden Sie sich bitte an den Hersteller Ihres TV-Geräts.

DUCKTALES

WIE DU DAS SPIEL BEGINNST

1. Lege die Kassette **DUCK TALES** in Dein Nintendo Gerät ein und schalte es an; die Titelseite erscheint auf dem Bildschirm. Jetzt kannst Du Dich für einen der Schwierigkeitslevel entscheiden. Drückst Du auf Deinem Steuerkreuz die Pfeilrichtung „links" bzw „rechts", entscheidest Du Dich zwischen „Easy" (leicht), „Normal" (mittel), oder „Difficult" (schwer). Um das Spiel beginnen zu können, drücke den START-Knopf.

2. Der LAND SELECT Bildschirm taucht vor Dir auf. Dieser Bildschirm zeigt Onkel Dagobert in Entenhausen am Steuer seines Kontrollpults. Du kannst nun zwischen einem der fünf Schatzgebiete wählen, von dem aus Du Dein Abenteuer startest. Benutze das Steuerkreuz, um den Leuchtball in das Land Deiner Wahl zu manövrieren und drücke dann den A-Knopf. Deine Suche kann beginnen.

STEUERUNG VON ONKEL DAGOBERT

Onkel Dagobert zu steuern ist ziemlich einfach. Bis Du ihn aber völlig im Griff hast, mußt Du noch fleißig üben.
Wenn Du auf dem Steuerkreuz „links" oder „rechts" drückst, bewegt sich Onkel Dagobert in die jeweilige Richtung. Das funktioniert auch dann, wenn er springt oder fällt.
DENKE IMMER DARAN, denn es kann Dir noch sehr nützlich sein.

Die Richtungen „OBEN" bzw. „UNTEN" gebrauchst Du, wenn Du an Seilen, Ketten oder Lianen hoch- bzw. herunterklettern willst. Drückst Du auf Deinem Steuerkreuz „OBEN" und Onkel Dagobert befindet sich gerade dann in der Nähe eines Seils, oder eines anderen Klettergerätes, wird er sofort mit der Kletterei beginnen.

Gebrauche den A-Knopf um zu springen. Onkel „Daggi" hat zwei verschiedene Sprünge in seinem Repertoire : Den Standard-Sprung und den Pogo-Sprung.
Je länger Du beim Standard-Sprung den A-Knopf drückst, desto höher springt unser Freund. Versuchst Du zu springen, obwohl Onkel Dagobert noch an einer Liane oder einer Kette strampelt, wird er fallen. Sein Sturz kann jedoch aufgefangen werden, wenn Du „OBEN" drückst.
Den sogenannten Pogo-Sprung übt Onkel Dagobert aus, um damit gefährlichen Boden und bestimmte Feinde zu überwinden. Manchmal ist es schwer diesen Sprung auszuführen. Möchtest Du einen Pogo-Sprung machen, drücke auf dem Steuerkreuz „unten" und den A-Knopf (Sprung-Knopf).

STEUERUNG VON ONKEL DAGOBERT (Fortsetzung)

Betätige den B-Knopf, sobald Onkel Dagobert in der Luft ist. Bevor unser Onkelchen wieder auf dem Boden landet, MUSST Du den B-Knopf gedrückt haben, sonst kann Onkel Dagobert seinen Sprung nicht korrekt ausführen. Onkel Dagobert springt, solange Du den B-Knopf drückst. Mit Hilfe des Steuerkreuzes kannst Du auf die Sprungrichtung Einfluß nehmen. Von Zeit zu Zeit wird es Dir auch gelingen, daß Onkel Dagobert während des Sprungs seinen Spazierstock schwingt.

Beim Pogo-Sprung handelt es sich um einen Sprung, der es Onkel Dagobert erlaubt, Schatztruhen zu öffnen und im Weg befindliche Steine zu entfernen. Das kann er aber auch, wenn er seinen Spazierstock schwingt. Wenn Du auf dem Steuerkreuz „rechts" bzw. „links" drückst (hängt davon ab, auf welcher Seite sich der Gegenstand befindet), kann Onkel Dagobert mit seinem Stock auf einen Gegenstand schlagen; betätige anschließend den B-Knopf. Birgt der Gegenstand keinen Schatz, erzittert Onkel Dagobert lediglich durch die Wucht des Schlages.

Benutze den START-Knopf für eine Pause, die Du dazu nützen kannst, um die besonderen Gegenstände, die Onkel Dagobert während seines Abenteuers aufgelesen hat, zu analysieren.

Noch etwas: Ist Onkel Dagobert angeschlagen, wird er für ein bis zwei Sekunden unverwundbar. Mache Dir diesen Vorteil zu nutze und lasse Deine Feinde hinter Dir.

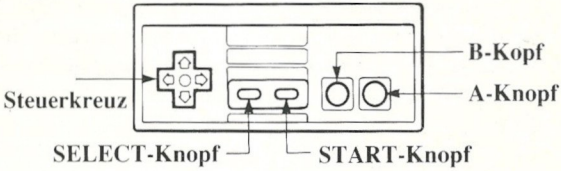
STEUERUNG

NAME UND FUNKTIONEN DER EINZELNEN BEDIENUNGSELEMENTE

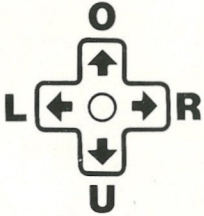
Kontroller # 1 – bewegt Onkel Dagobert

A-Knopf: Er springt

B-Knopf: Ermöglicht den Pogo-Sprung und schwingt den Spazierstock



Steuerkreuz:
Jede Seite des Steuerkreuzes zeigt die entsprechende Richtung der Bewegung an:

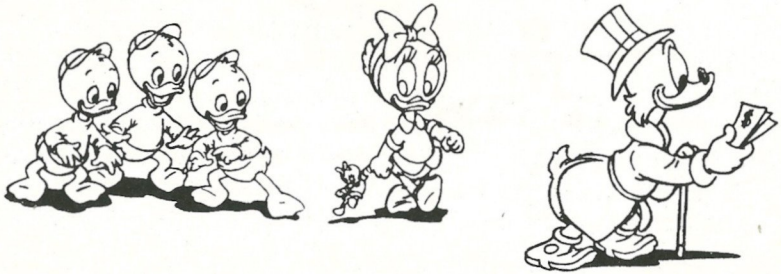


Richtungen
Drückst Du eine der vier Richtungen, so begibt sich die Figur in diese Richtung

← Onkel Dagobert bewegt sich nach links
→ Onkel Dagobert bewegt sich nach rechts
↑ Onkel Dagobert bewegt sich nach oben
↓ Onkel Dagobert bewegt sich nach unten

GESCHICHTE VON DUCK TALES

Onkel Dagobert ist ein Milliardär mit Niveau, der das Abenteuer liebt. Dieses Mal hat er vor die fünf verlorenen Schätze zurückzubekommen, die über dem ganzen Globus verstreut sind. Wie immer, stehen auch bei diesem Abenteuer Tick, Trick, Track und Nicky an seiner Seite. Sie werden mit ihm durch den Dschungel des Amazonas, über die schneebedeckten Gipfel des Himalaja, zum Geisterhaus in Transsylvanien, durch die unterirdischen Tunnel Afrikas und auf der Oberfläche des Mondes reisen. Wieviele der verlorenen Schätze kannst Du finden?!



HILFSGRAPHIK

Während jedes Abenteuers, erscheint eine Hilfsgraphik im oberen Teil des Bildschirms. Auf diese Weise ist es Dir möglich, den aktuellen Status von Onkel Dagobert innerhalb jedes Landes zu ersehen. Die Anzeige der Hilfsgraphik sind:

1. Trefferpunkte: Wurde von den Feinden ein Schaden zugefügt, verändert sich die Farbe von rot auf gelb. Wenn der Anzeiger völlig gelb ist, scheidet der Spieler aus.

2. Landesgeld: Geld, das für dieses Land gesammelt wurde. Ist der Spieler ausgefallen, wird der Betrag wieder Null.

3. Anzahl der Spieler: Sind keine Spieler mehr in Aktion, ist der Spaß vorbei.

4. Gesamtbetrag: Wurde das Landesgeld in den Kontrollraum zurückgebracht, wird es zum bestehenden Spielbetrag addiert.

5. Zeit: Zeigt die Zeitanzeige „0“, geht eine Figur aus dem Spiel.

DER KONTROLLRAUM

Das Spiel beginnt von diesem Kontrollraum aus. Du hast fünf verschiedene Länder zur Auswahl, von wo aus Du jeweils das Spiel starten kannst. Es ist jedoch nicht möglich ein Land zu wählen, in dem Du zuvor schon gespielt hast.

Kommst Du mit Daniel Düsentrieb in Berührung, wird er Dich fragen, ob Du in den Kontrollraum zurückkehren willst oder nicht. Entscheidest Du Dich für „YES" (Ja), kehrst Du für eine geraume Zeit dorthin zurück. Bist Du einmal dort, kannst Du das gesammelte Geld im Safe deponieren (Angabe der gesamten Geldmenge). Du kannst Daniel Düsentrieb nur einmal innerhalb eines jeden Landes zu Rate ziehen.

GEGENSTÄNDE UND BONUSPUNKTE

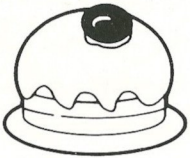
Bestimme Gegenstände helfen Onkel Dagobert bei seiner Suche nach den verlorenen Schätzen.

Diamanten:	Kleiner Diamant – Wert: $ 2 000 Großer Diamant – Wert: $ 10 000
Roter Diamant:	Wert: $ 50 000
Zaubermünze:	Macht Onkel Dagobert für eine gewisse Zeit unverwundbar.
Eiscreme:	Gibt an Onkel Dagobert einen Trefferpunkt zurück.
Torte:	Macht alle Trefferpunkte von Onkel Dagobert wieder wett.
„Zusatz"-Dagobert:	Zu den Spielern kommt ein weiterer Dagobert dazu.
Skelett-Schlüssel:	Das ist der Schlüssel, mit dem Du in die afrikanischen Tunnel gelangen kannst.
U.F.O.-Schlüssel:	Wird für U.F.Os. benötigt.
Fernsteuerung:	Sobald Du diese bedienst, kannst Du mit Gizmo-Duck auf dem Mond sprechen.

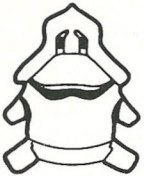
GEGENSTÄNDE UND BONUSPUNKTE (Fortsetzung)

Großer Diamant

Zaubermünze



Torte



Dagobert

Skelett-Schlüssel

NÜTZLICHE FIGUREN

Einige von Onkel Dagoberts Freunden helfen ihm bei der Suche nach den verlorenen Schätzen:

Tick, Trick, Track und Nicky – Sie geben Onkel Dagobert in den verschiedenen Ländern Tips.

Bubba Duck – Er übergibt Onkel Dagobert ein besonderes Geschenk.

Frieda – Sie verwöhnt Onkel Dagobert.

Gizmo-Duck – Wenn Du die Fernsteuerung auf dem Mond findest, kann ihn Onkel Dagobert rufen.

Quack – Dieser berühmt-berüchtigte Pilot fliegt Onkel Dagobert aus jedem Land in den Kontrollraum in Entenhausen zurück. Mit ihm kann Onkel Dagobert einen angenehmen Flug genießen (jedenfalls von Zeit zu Zeit).

NÜTZLICHE FIGUREN (Fortsetzung)

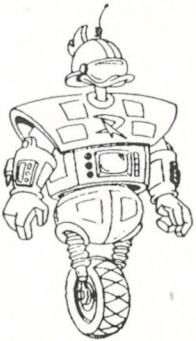
Bubba Duck

Tick, Trick, Track

Nicky

Quack

Frieda



Gizmo-Duck

BESONDERHEITEN UND SCHÄTZE EINES JEDEN LANDES

Der Amazonas: Onkel Dagobert muß in den Ruinen des Inka Reiches suchen. Hier gibt es jede Menge Fallen und deshalb mußt Du „Vorsicht" ganz groß schreiben! Der Schatz dieses Landes ist das Zepter des Königs.

Transsylvanien: Onkel Dagobert muß gegen die Monster des Spukhauses kämpfen. Hörst Du was Tick Dir sagt, so wirst Du den Raum des Bosses finden. Durch die Fenster in dieser geisterhaften Behausung kannst Du in andere Teile des Hauses gelangen. Der Schatz in diesem Land ist die Münze des untergegangenen Reiches.

Die afrikanischen Tunnel: Onkel Dagobert muß unbedingt in den Besitz des Skelett-Schlüssels eines anderen Landes gelangen, um sich in die unterirdischen Tunnel wagen zu können. Suche den Schatz an schwer zugänglichen Stellen und Verstecken! Der Schatz dieses Landes ist der Große Diamant im Erdinneren.

Der Himalaja: Jetzt ist es wichtig, daß Onkel Dagobert beim Laufen besonders vorsichtig ist. Springt er in den Schnee, bleibt er darin stecken. Das Eis ist auch sehr glatt. Der Schatz dieses Landes ist die Krone von Dschingis Khan.

BESONDERHEITEN UND SCHÄTZE EINES JEDEN LANDES (Fortsetzung)

Der Mond: Onkel Dagobert muß in diesem Land die Fernbedienung finden, mit der Du Gizmo-Duck rufen kannst. Gizmo-Duck kann Onkel Dagobert helfen, den Eingang zum Raum des Mond-Bosses zu finden. Der Schatz dieses Landes ist der Grüne Käse von Longevity.

Die letzte Schlacht: Sobald Onkel Dagobert alle fünf Schätze wiedergefunden hat, muß er mit dem Stärksten der Bosse kämpfen!

Das sind gute Tips in allen Ländern: Wenn Du Dir nicht ganz sicher bist, springe einfach umher. Manche Schätze findest Du an den unmöglichsten Orten innerhalb der einzelnen Länder.
Mit dem Pogo-Sprung gelangst Du über spitze Baumstämme. Befinden sich Figuren in der Luft, gelingt es Dir mit Hilfe des Pogo-Sprungs auf sie zu springen.

HALLO NINTENDO: 01 30 - 58 06 (für gebührenfreie Anrufe aus Deutschland)

GEWÄHRLEISTUNG

Nintendo of Europe GmbH gewährt für die Dauer von sechs Monaten ab Kauf eine Qualitätsgarantie für in Deutschland von Nintendo of Europe GmbH gekaufte Produkte.

Beachten Sie bitte folgendes, wenn Sie trotzdem einen Mangel feststellen:

1. Rufen Sie zuerst den Nintendo Kundendienst in Deutschland gebührenfrei unter der Telefon-Nummer **01 30 - 58 06** an und beschreiben Sie den festgestellten Mangel.
2. Falls kein Bedienungsfehler oder ähnliches vorliegt, erhalten Sie eine Retouren-Genehmigungs-Nummer. Schicken Sie dann das Nintendo-Produkt im Originalkarton zusammen mit dem Kaufbeleg an:

   Nintendo of Europe GmbH
   Babenhäuser Straße 50
   8754 Großostheim

   (in Deutschland)
3. Die Gewährleistung ist nach Wahl von Nintendo auf eine Mängelbeseitigung oder auf eine Ersatzlieferung eines mangelfreien Produkts beschränkt; weitergehende Ansprüche sind ausgeschlossen.
4. Die Gewährleistung erlischt, wenn der Mangel auf einer unsachgemäßen Behandlung und/oder nicht autorisierten Reparaturversuchen und/oder sonstigen Beschädigungen nach dem Kauf beruht.
5. Nach Ablauf der Gewährleistungsfrist wenden Sie sich bitte fernmündlich mit allen Fragen und Reparaturwünschen an den Nintendo Kundendienst (gebührenfreie Tel.-Nr. in Deutschland: **01 30 - 58 06).**

Für Österreich und in der Schweiz gekaufte Produkte wenden Sie sich bitte an:

Stadlbauer Marketing+
Vertriebs Ges.m.b.H.
Ziegeleistraße 31
A-5027 Salzburg
Tel.:A-0662-881476

Waldmeier AG
Auf dem Wolf 30
CH-4052 Basel
Tel.: CH-061-3118818

CAPCOM®

PREMIER
WORLD-WIDE
ARCADE GAME
DESIGNER

Nintendo®

Nintendo of Europe GmbH
Babenhäuser Straße 50, 8754 Großostheim Deutschland

PRINTED IN JAPAN